FANTACO

Il Fantastico Mondo dei Comics

Numero 2
Lire 4000

I Ninja: chi sono e cosa fanno *X-Men in Film*
L'ultima caccia di Kraven *Marvel Trivia Quiz*
L'Odissea di Gundam in Italia *Stan Lee presenta:*
Baby-Ragno, una parodia di Spyder-Man

ALESSANDRO TESAURO EDITORE

FANTACO
Il Fantastico Mondo del Comics
Numero 2
Lire 6000
I Ninja: chi sono e cosa fanno X-Men in Film
L'ultima caccia di Kraven Marvel Trivia Quiz
L'Odissea di Gundam in Italia Stan Lee presenta:
Baby-Ragno, una parodia di Spyder-Man
SPECIALE
FRANK MILLER
ALESSANDRO TESAURO EDITORE

FantaCo numero 2
Periodico trimestrale in attesa di autorizzazione
Fanzine senza fine di lucro e a puro scopo di cultura e informazione sui comics
Gennaio-marzo 1991

Redazione e amministrazione
via Marmolada, 5
20020 Arese (MI)
Tel. (02) 9381977
Direzione e comitato di redazione
Aaron Ghirardelli
Angelo Ritondale
Hanno collaborato
Gabriella Borrini
Stefano Brancolini
Luca Del Bravo
Silvia Prioreschi
Gianni Ronchi
Marco Vaccari

SOMMARIO

3 *L'editoriale*
4 *Speciale Frank Miller*
10 *I Ninja: chi sono e cosa fanno*
12 *Scontro fra titani (parte seconda)*
14 *Nuove riviste*
16 *Referendum? Sì, grazie*
17 *Marvel Trivia Quiz*
19 *L'ultima caccia di Kraven*
22 *X-Men in Film*
24 *Gundam in Italia*
27 *Baby-Ragno*

Edito da
Alessandro Tesauro Editore
Art Director: Arturo Gaudiosi
Collaboratori:
Serafina Bartoli, Gerardo Carnevale, Patrizia Galderisi
Stampa
Luigi Spera & F. - Salerno
I disegni sono pubblicati solo a scopo documentaristico.
Detentrici dei diritti per le immagini di questo numero:
© Marvel Entertainment Group Inc.
© *Per l'Italia* Star Comics
© Pacific Rim Publishing Company
l'illustrazione in copertina è tratta da Advance Comics n. 24 del dicembre 1990
©1990 by Capital City Distribution, Inc.
© *1991 Fantaco* di Ghirardelli e Ritondale

Distribuzione
Alessandro Distribuzioni
via del Borgo S. Pietro, 140 a-b-c
40126 Bologna
La Borsa del Fumetto
via Lecco, 16 - 20124 Milano
Numeri arretrati: lire 4.000
Per richiedere i numeri arretrati versare l'importo relativo sul C/C postale n. 12548848 intestato a: Ripostes di ALESSANDRO TESAURO ED.
Casella postale 135 - 84100 Salerno

L'Editoriale

Cari amici, mi devo ritenere piuttosto soddisfatto per il discreto successo riscosso dal primo numero della rivista. Le vendite sono andate molto bene anche al di là delle più rosee previsioni iniziali. Abbiamo comunque avuto anche critiche non propriamente positive da molte persone, ma queste non hanno fatto altro che stimolarci e a cambiare sicuramente in meglio.

Passo subito a presentarvi il secondo numero della fanzine. Forse avrete già notato alcuni nomi nuovi nell'elenco dei collaboratori di FantaCo: gente altrettanto in gamba che certamente contribuirà a questo impegno di crescita della rivista che tutti noi ci siamo prefissati. Stefano Brancolini è anche un bravo romanziere oltre che giornalista e ne avrete una prova nel prossimo numero, mentre Luca Del Bravo è un esperto di arti marziali nonché appassionato di tutto il materiale firmato dal grande Frank Miller.

Abbiamo dato molto spazio in questo secondo numero agli articoli e alla critica sul fumetto inserendo però una storia completa a fumetti che io ritengo un'autentica "chicca". Correte subito a pagina 27 e leggetene prima l'introduzione, vi aiuterà molto a capirla e a capire soprattutto l'altra faccia di questo assurdo ma meraviglioso mondo dei super-eroi. E anche un altro modo di vedere, senz'altro più umano e ironico, questi "invincibili" protagonisti le cui vicende coinvolgono milioni di lettori di tutto il mondo.

La rubrica "Usa today" che aveva il compito di presentarvi le ultime novità in campo americano, per il momento è stata accantonata. Purtroppo è difficile curare bene una rubrica del genere quando un periodico esce ogni tre mesi. Vorrebbe dire dedicare alla rubrica medesima almeno dieci pagine, dato che le novità negli Stati Uniti sono numerosissime e le uscite si susseguono a ritmo frenetico. Se riuscirò comunque ad ottenere dal nostrro editore la periodicità bimestrale, sicuramente questa rubrica ritornerà.

In questo secondo numero troverete una novità: i *Marvel trivia Quiz*. Sono dei test per verificare la vostra conoscenza in campo Marvel. Nelle pagine seguenti vi verrà presentata la prima parte. Nel prossimo numero verranno pubblicate altre domande e le risposte.

L'unica cosa che mi ha deluso dopo il varo della rivista è stata la totale mancanza di un rapporto lettore-redattore. Pensate che abbiamo ricevuto poche decine di lettere, la maggior parte per il referendum. Ricordatevi che non c'è solo Lupoi che risponde alle vostre domande. Anche noi in redazione abbiamo un cast eccellente che sa tutto sulla Marvel e la DC e sui fumetti in generale. Perciò vi invito ancora una volta a scriverci e non solo per il referendum.

Mi raccomando allora, leggete attentamente questo numero e fateci sapere i vostri pareri e le vostre critiche affinché anche voi possiate contribuire a migliorare FantaCo.

Vi voglio infine ricordare che la nostra redazione vi aspetterà alla mostra mercato che si terrà a Lucca dal 15 al 17 marzo.

Ciao.

Aaron Ghirardelli

P.S.: A proposito, tra le varie critiche sul primo numero a noi indirizzate mi ha molto divertito quella riportata sul numero 7 di "Fumo di china". Come redattore di FantaCo e dato che la recensione in fin dei conti mi è sembrata in tutta onestà anche giusta, potrei suggerire a tutti i lettori della nostra rivista di avere, mentre leggono la stessa, sempre a portata di mano un buon dizionario di slang americano (sic!). Scherzi a parte, in questo e nei prossimi numeri cercheremo di evitare il più possibile eventuali refusi tipografici, dovuti soprattutto al fatto che la redazione della rivista è in provincia di Milano e l'editore e lo stampatore sono a Salerno e, in qualche modo, la distanza determina queste sfasature.

Speciale Frank Miller

Qualche settimana fa mi è stato chiesto di scrivere un articolo più o meno approfondito sul geniale Frank Miller. Accettai con entusiasmo credendo che data la mia discreta conoscenza delle opere di Miller me la sarei cavata senza incontrare troppe difficoltà...
Sbagliavo.
Sbagliavo perché mi sono reso conto che parlare dell'opera di Miller è cosa molto difficile e complessa per molteplici motivi. Innanzitutto si rischia di diventare monotoni e ripetitivi col dire che Miller è un genio e, anche se ciò corrisponde a realtà, è ormai diventato un luogo comune quando si parla di Frank, poi inevitanbilmente si continua parlando delle sue doti di sceneggiatore di film più che di fumetti, e c'è inoltre sempre qualcuno che, per fare il particolare, dice che i disegni di Miller senza le chine di Klaus Janson (su cui non ho niente da eccepire, sia ben chiaro!) non sono per niente belli ecc ecc.
Un insieme di discorsi qualunquistici e quindi di luoghi comuni che alla fine annoiano il lettore che, preso da raptus di follia, si legge l'Uomo Ragno di Milgrom. Dunque la necessità di riordinare tutte le idee su questo autore per poi comprenderne meglio l'opera. Comincerei col parlare della prima cosa che colpisce il lettore in un fumetto di Miller: l'ambiente, la città in cui i suoi eroi solitari e al limite della paranoia si muovono compiendo i loro gesto così eroici ma allo stesso tempo pieni di contraddizioni e punti interrogativi (ricordate "Roulette"?).

Frank Miller in un disegno di R. Ramos

Parlavamo quindi dell'ambiente (in senso fisico) in cui Miller ci conduce. Solitamente le sue storie sono ambientate in città come New York, Gotham City, ma per Miller il nome sembra non contare parecchio; infatti la sua Gotham City ci sembra una città credibilissima come lo può essere New York nella nostra realtà.
La Gotham City delle torte di mele e delle zie affettuose non esiste più nell'opera di Miller; infatti la sua Gotham City è una città violenta, cattiva, che ti soffoca, ti uccide con la prosti-

tuzione, con gli stupri, con gli scippi, con i cinema a luci rosse, con la droga, con la presenza sempre più ossessionante della televisione e dei giornalisti che vogliono dir la loro su ogni stronzata, solo per sentirsi più "impegnati socialmente" una città violenta e volgare senza più "buoni", dove un bambino può veder morire i suoi genitori uccisi a colpi di pistola da un delinquente qualsiasi.

Molti hanno detto che questa Gotham è la fotografia di come saranno le nostre metropoli tra qualche decennio, dominate da bande rivali e assassini psicopatici; ma forse questi critici si sono dimenticati di darsi un'occhiata in giro. Basterebbe aprire un giornale per chiarirsi le idee: stupri, guerre di bande rivali, prostituzione giovanile, droga, traffico d'armi, ordinari pazzoidi che si divertono a sparare sulla gente nei supermercati fino ad arrivare alla corruzione di personaggi politici, commissari e affini.

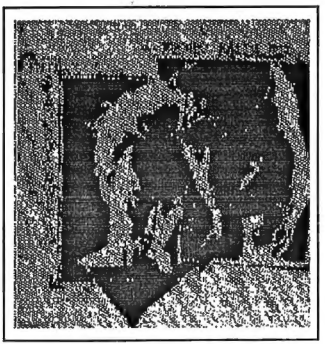
Gotham City diventa quindi il teatro dove l'uomo può dare il peggio di se stesso senza far niente per migliorarsi, anzi il suo declino sembra inarrestabile.

Assistiamo così, tra uno spot televisivo e l'altro, a scene di ordinaria violenza: una casalinga esplode in una metropolitana, un paranoico-psicopatico fa una strage in un cinema a luci rosse, uno schizoide si veste da pipì-sbello e durante la notte gira spaccando le ossa a chi trasgredisce la legge, mentre un terremoto sembra scuotere l'intera città. Una città perennemente

immersa nel buio dove i colori dominanti sono il grigio e il nero con tutte le loro sfumature, le ombre vincono la luce... Le ombre delle ingiustizie e di tutto il male che domina le nostre città dove non c'è più posto per la luce della giustizia. Quindi una città buia e cattiva, non più l'immagine rilassante della cittadina americana dove c'è un'occasione per tutti; nella città di Miller tutto è difficile, scuro , violento.

Scuri e violenti sono anche i protagonisti delle storie di Miller. Pensiamo per un momento al tetrissimo Batman, veramente arrabbiato e paranoico, perseguitato continuamente dal suo ideale di giustizia da mettere in atto a qualsiasi costo; pensiamo a Devil, l'eroe cieco (visto che parlavamo di buio) che persegue continuamente il suo ideale di giustizia mod. Liberal (per la gioia dell'ancor pi liberale Frank Castle) sia in calzamaglia che in abiti civili in una New York dove a dettare legge ci pensa un certo Zar del crimine di nome Kingpin; pensiamo al suo Wolverine, ad Elektra, tutti personaggi tetri, arrabbiati, con le loro manie, i loro difetti (non sono infallibili e semidivini come quel simpaticone di Superman). Insomma, mi sembra che Miller voglia quasi dirci che per combattere la violenza (il buio) non serve la luce, la verità, l'assolutezza, la giustizia (che solitamente è sempre corrotta e sporca) ma serve altro buio, altra violenza, altra cattiveria.

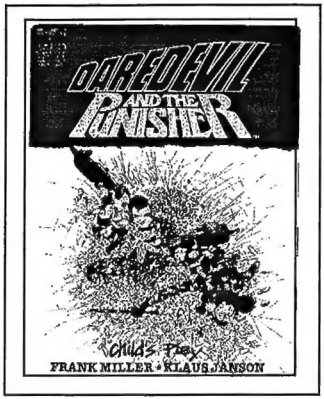
Quindi parlando dell'ambiente delle storie di Miller abbiamo cominciato ad affrontare il tema dei protagonisti



Bill Sienkiewicz e Frank Miller

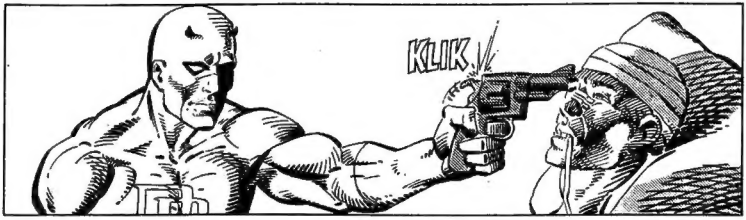
delle sue saghe.

Penso che su Batman, Devil, Elektra, si sia già sufficientemente dibattuto sulle diverse pubblicazioni italiane, dalle varie fanzine alle stesse riviste che periodicamente escono nelle edicole, quindi tutti sappiamo della loro duplice natura di difensori della giustizia, ma nello stesso tempo di trasgressori della stessa; sappiamo tutti delle psicosi del cavaliere oscuro e della pazzia della bellissima e mortale Elektra, ma pochi hanno parlato della cura con cui Miller delinea i personaggi secondari e i rivali dei protagonisti che molte volte sono uguali, solo che combattono per due ideali diversi, ma i mezzi sono gli stessi. Parlando quindi dei personaggi secondari mi viene subito alla mente quel killer paranoico di nome Victor, quello che a mio parere è il protagonista assoluto



della graphic novel "Amore e Guerra". Subito capiamo dal suo modo di parlare che si tratta di un tipico personaggio Milleriano, solo che questa volta il personaggio non vive al limite della follia (come Batman), ma è completamente e assolutamente pazzo.
Lupoi nell'introduzione giustamente dice di Victor: "... Un killer di serie B, drogato e schizofrenico, copiato da un manuale di mandrilli». Questa volta Lupoi ha pienamente ragione infatti la sua definizione di Victor è ineccepibile: gli si cuce addosso come un abito fatto su misura. Infatti Victor, secondo quello che dice Lupoi, e ancora di più e questo "di più" ce lo fa scoprire Miller attraverso i bellissimi testi da lui elaborati e i veramente innovativi disegni di Sienkievicz che qualche insensibile ha definito "strani". Penso che Victoir raggiunga il massimo della pazzia quando si rinchiude nell'armadio della sorella impillolandosi... Pazzia a tuto spiano (leggere e vedere per credere). Continuando a parlare di personaggi secondari mi sembra quasi obbligatorio parlare di Josie, Turk e Grotto. La prima ormai rassegnata a farsi distruggere la vetrina del suo locale da un Devil solitamente in cerca di informazioni, il secondo una vera e propria macchietta che Miller caratterizza di volta in volta in maniera ineccepibile. fino a farlo diventare un' improbabile minaccia come il nuovo Stilt Man. E infine Grotto, un bestione incapace di articolare qualsiasi genere di pensiero, che solitamente vediamo seduto al tavolo di Turk con lo sguardo perso nel vuoto. Ricordiamo anche l'avvocato Franklin Nelson, che in un episodio si è addirittura messo con Turk per sfidare Kingpin... Non aggiungo altro. Continuando l'analisi dell'opera fumettistica di Miller mi sembra giusto e doveroso parlare di uno dei persoganni da lui meglio reinvetati e sviluppati: Bullseye. E' quindi obbligatorio leggere la splendida storia "L'ultima mano" in cui il protagonista senza ombra di dubbio Bullseye. Bullseye convive con la sua pazzia in modo pieno e senza squilibri e questo lo possiamo vedere fin dall'inizio della storia quando leggiamo "Blam, sei morto". Il mondo di Bullseye è un mondo di pensieri, di immaginazioni; lui parla poco, ma pensa molto, forse troppo, e Devil lo perseguita in tutte le sue fantasie perché nella psiche di Bullseye tutto è finalizzato all'eliminazione delia sua antitesi e quello che possiamo definire il

suo lato scuro: Devil. Bullseye è talmente folle che da solo, senza l'aiuto di nessuno, riesce a scoprire l'idenità segreta di Devil, cioè l'avvocato cieco Matt Murdock, ma cone dice lui stesso, steso su un pavimento con un cuscino sotto la testa, un'idea troppo assurda come dicevo, un'idea folle. Poi in un susseguirsi di colpi di scena "ecco la mia ultima magia" ed Elektra, mutilata psicologicamente, come giustamente sottolinea Lupoi, muore tradita da Bullseye è trafitta da uno dei suoi Sai (l'arma a foggia di spada che solitamente usa Elektra). Da qui la sua camminata mortale verso la casa di Matt con la splendida scena in cui Bullseye si accende una sigaretta e guarda compiaciuto, nel pieno della sua follia, la scena della morte di Elektra. Poi lo scontro con Devil, con colui che gli ha salvato quella che Bullseye trova insopportabile: la vita. Bravo Devil, vinci tu, ma Bullseye dalla prigione che è diventato il suo corpo ti urla tutto il suo mortale odio :" mi riprenderò. E poi tornerò da te. Vedrai...". Dopo aver parlato degli ambienti e dei personaggi delle storie di Miller mi sembra giusto anche accennare alla sua particolarissima tecnica narrativa. Miller ha un modo di scrivere tutto particolare che lo differenzia e quindi lo caratterizza dagli altri autori. I dialoghi di Miller sono sempre molto stringati, le sue frasi sono come slogan che ti si stampano nel cervello per la loro essenzialità e genialità, il suo uso dela puntegiatura appropritissimo così che i dialoghi risultano più frammentari di quello che dovrebbero essere dando al lettore la sensazione più che di leggere, *di ascoltare*. Un'altra caratteristica di Miller senza ombra di dubbio è il suo particolarissimo tratto. E' un tratto che bene si adegua alle sue storie nere, violente, non un tratto alla John Byrne (validissmo autore anche lui) cioè morbido, ondggiante; quello di Miller è un tratto duro, spigoloso, quasi geometrico, che gli permette quindi di dare nuove interpretazioni grafiche delle anatomie e degli spazi rendendo le sue tavole riconoscibilissime. Frank Miller è quindi un autore originale e coerente, che a storie dure e tetre associa un disegno adeguato e dei testi vera-



mente incisivi. Le sue storie si caratterizzano principalmente per l'ambientazione in realtà violente, quasi al limite della sopportazione umana (vedere "Elektra Assasin") quindi la violenza, la brutalità sono costanti dell'opera di Miller e il suo sguardo disincantato ci fa capire che purtroppo questa è la realtà in cui viviamo. Miller non vuole fare del facile allarmismo, vuole solo farci capire che il mondo del fumetto non è così lontano da quello della realtà, in barba a chi pensa che i fumetti siano solo roba per gente malata mentalmente senza capire che i malati sono loro che non hanno le capacità per confrontarsi con un nuovo modo di comunicare. Quindi la violenza nei fumetti di Miller è più che giugtificata (non si dimentichi il notevole peso che hanno avuto nella sua formazione di artista i MANGA GIAPPONESI, dove la violenza è un elemento essenziale, come vuole la cultura giapponese) e non mai gratuita, perché fa parte dell'essere umano e quindi giusto parlarne (non certo esaltarla). Anche se a volte la violenza è l'unico mezzo per combattere la corruzione che ci circonda, ed è questa una delle caratteristiche dell'opera di Frank Miller.

Luca Del Bravo

I Ninja: chi sono e cosa fanno

Leggendo le storie scritte e disegnate da Frank Miller è inevitabile imbattersi in oscuri e misteriosi guerrieri chiamati ninja. Li vediamo nell'avventura tutta giapponese di Wolverine, nelle storie di Daredevil con Stick e la Mano, infine il pi grande personaggio inventato da Miller, Elektra, una donna ninja (kunoiki). Quindi in questo articolo cerchiamo di spiegare cosa è un ninja, quando hanno cominciato ad agitre, perché, quali le loro armi ecc... Il ninia è colui che pratica l'arte marziale del ninjutsu. La parola ninjutsu significa "l'arte della invisibilità o della furtività (jutsu=arte o metodo). Ma questa definizione non basta a descrivere tutte le capacità fisiche e mentali di chi la pratica. Stabilire quando il ninjutsu sia nato è praticamente impossibile, infatti come tutte le arti marziali, esso si è sviluppato con la storia dell'uomo e con l'uomo continua ad evolversi e rinnovarsi pur mantenendo le sue profonde radici storiche (si pensa, ma non si è sicuri, che l'arte abbia cominciato a svilupparsi verso il 400 a. C. Forse in Cina e poi successivamente abbia varcato i confini giapponesi accolta, nei loro monasteri di montagna, dai cosiddetti yamabushi o guerrieri sacerdoti della montagna. L'arte ha quindi conosciuto il suo maggior splendore in giappone dove, secondo il mio parere, ci sono le più grandi scuole (iga, koga, togakure). L'arte del ninjutsu era tramandata da padre in figlio. Generalmente solo chi era un figlio di ninja poteva diventare ninja (anche se per la nostra Elektra non è stato così). L'arte veniva insegnata fin da bambini e avrebbe poi accompagnato il ninja per tutta la sua esistenza; infatti l'arte non potrà mai essere rinnegata, pena la morte. Ma quali erano i compiti di un ninja dopo così tanti anni di preparazione psico-fisica? I compiti di un ninja erano molteplici a seconda di quello che veniva richiesto loro da parte di chi li assoldava. Infatti i ninja erano assassini a pagamento, mercenari, spie, sabotatori; i loro compiti spesso consistevano nel penetrare in fortezze nemiche (TOIRI-NO-JUTSU) per raccogliere informazioni e annientare il nemico (anche la nostra Elektra è un'assassina a pagamento quindi non scandalizzatevi di tutto questo!). Ma chi all'interno di un clan ninja (come può essere la Mano) decideva se accettare o no una missione? I Jonin erano i capi dei clan, loro decidevano tutto. Vi erano poi i sottocapi Chunin o uomini di mezzo e infine troviamo i Genin che erano gli agenti, cioè coloro che prendendo gli ordini dai superiori eseguivano materialmente la missione (Elektra una genin). Non sempre i Jonin erano coloro che insegnavano l'arte, infati ogni clan poteva contare su un certo numero di maestri (Sensei) che insegna-

vano le varie discipline che componevano nel loro insieme l'arte. Le capacità dei Ninja erano straordinarie, imbattibili nell'uso di qualsiasi arma o nella lotta a corpo libero, capaci di compiere acrobazie incredibili e di saltare da enormi altezze , di arrestare il battito cardiaco, di rimanere giorni e giorni immobili sotto l'acqua o dietro a qualche parete scorrevole, nell'ombra, pronti ad uccidere... Avevano anche enormi capacità psichiche, infatti erano capaci di ipnotizzare l'avversario con il solo ausilio dello sguardo o di sprigionare energie vitali inimmaginabi con la sola postura delle dita, inoltre colpendo particolari centri vitali del corpo o punti pressione potevano provocare la morte dell'avversario (Yubijutsu). Non dimentichiamoci poi che i ninja erano degli esperti in tutte le arti di combattimento fisico oltre ad inventare loro stessi tecniche che potevano sorprendere l'avversario. Per quanto riguarda le armi usate dai ninja l'elenco sarebbe troppo lungo, quindi mi limito a enumerarvene solo alcune. Generalmente Elektra nelle sue avventure usa i Sai o un suo derivato, infatti i ninja erano anche molto abili nel modificare le loro armi per molteplici motivi tra cui renderle più maneggevoli o per sorprendere il nemico (un bastone che con un particolare accorgimento poteva contenere al suo interno una lama o delle polveri per accecare l'avversario). Ritornando ai Sai possiamo dire che essi sono composti da una punta trococonica (Saki), da un'elsa (Tsuka) dalla quale si dipanano due braccia ricurve (Yoku) e il relativo artiglio (Tsume). Ricordiamo anche l'arma che forse più di ogni altra caratterizza i ninja, cioè le famosissime ruote dentate che non si chiamano "stelline" ma Shuriken. Inoltre bisogna anche dire che

E' LA TUA ARMA... TURA DA GLA... DIATORE...
PRIMA LA INDOSSI, PIU' PROBABILITA' AVRAI DI SO. PRAVVIVERE.
OH ...LA MIA TE... STA...
CHI ...CHI SEI TU?
MA IO...
NON C'E' TEM. PO PER DISCU. TERE. TIENI!

la spada dei ninja non si chaima Katana (tipica spada dei samurai che era quasi un oggetto di culto) ma Shinobi-to. I ninja possedevano anche una quantità di armi molto piccole come i Tetsubishi ed è stata proprio una di queste minuscole armi ad avvelenare la vedova nera; infatti queste armi si usano generalmente seminandole a terra dove si presume dovrebbe passare il nemico. Infine nominiamo anche il Nunchaku, la micidiale arma formata da due "legni" uniti da una fibra naturale o una catena!

Luca Del Bravo

Scontro fra Titani

Parte seconda

Continua la rubrica dedicata all'analisi delle singole testate di casa Marvel e DC. al fine di poter decidere quale sia la casa editoriale più affidabile e apprezzata.

Green Arrow (parte 2)

Sullo sfondo, l'attualita delle città americane in continua decadenza e delle istituzioni statali sempre più corrotte e pronte ad azioni illegali narrata con brutale realismo attraverso gli occhi del cinico protagonista. L'aspetto grafico della serie è curato da un Jurgens non troppo esaltante, ma le qualità dei colori e, soprattutto, della stampa sopperiscono in genere alle mancanze del disegnatore.

Flash

Il velocista di casa DC è un tipico esempio di come le testate popolari stiano subendo un processo di degenerazione: le avventure di Flash sono estremamente noiose, prevedibili e scontate. I "subplots" che gli scrittori della serie cercano di creare sono piuttosto banalotti e trattati generalmente in modo alquanto superficiale.

Finora stiamo osservando un caso di possessione (o schizofrenia?) che interessa la sua amica Linda, che si "trasforma" in un'entità mistica irlandese di circa ottocento anni, che risponde al nome di Seamus. Questa entità, nonostante l'età, si dimostra assai intraprendente con l'altro sesso, rovinando così la vita dell'ospite, che si è trasformata in TU, finendo, senza usare mezzi termini, sputtanata.

Intanto altri suoi amici stanno lavorando ad un progetto di cibernetica in una università in cui si distinguono il classico scienziato egocentrico ed ambizioso e quello misantropo e "chiuso" presumibilmente coinvolto in qualcosa di poco pulito. A coronare il tutto, dialoghi ve.rgognosamente noiosi e disegni a metà fra l'orribile e il disgustoso.

Lo consiglio solo ai masochisti.

Green Lantern

Quello che ho detto su Flash può anche applicarsi alle storie delle tre lanterne verdi (Hal Jordan, John stewart e Guy Gardner), il cui mensile è, al momento in cui scrivo, giunto solo al numero due.
Lo scrittore della serie si è gia distinto per la semplicioneria con cui ha tratteggiato le psicologie dei personaggi e la stupidità delle trame.
Hal Jordan, la prima Lanterna Verde, ha deciso di appendere al chiodo il costume di supereroe e di andare in giro per il mondo "per imparare un paio di cose su quest'ultimo e su se stesso", mentre Guy Gardner, il simpatico, ma borioso super-eroe di "Legends", in questa versione e più di uno zoticone idiota, che per convincere Jordan a tornare indietro non sa fare di meglio che scatenargli contro ogni sorta di super-criminali. Non dovrebbe preoccuparsi piu di tanto in quanto una delle entità che diedero i poteri alle lanterne è impazzita e ha preso prigioniero John Steward, per cui il vecchio Hal ritornerà quasi sicuramente in gioco per salvare il suo vecchio amico (yuuuuuuuch).

Justice League

E' il mio fumetto favorito fra quelli della DC e finalmente è stato presentato in Italia dalla Play nell'omonima rivista. In particolar modo fra le testate che pubblicano le storie di Jonn Jonn Jozz & C. apprezzo quelle scritte dal grande J. M. De Matteis ("Justice League America") che riesce a tenere il lettore eccitato fino all'ultima pagina grazie ai dialoghi sempre brillanti e spesso carichi di poesia.
De Matteis esplora le psicologie e i rapporti fra i personaggi a lui affidati con grandissima efficacia; anche le caratterizzazioni dei cattivi, troppo spesso di maniera nelle storie dei comic books, ricevevano grande attenzione: un esempio per tutti è Despero, un alieno superpotente che ha quasi ucciso la lega. Costui e un mutante odiato e cacciato dalla sua gente, che ormai identifica la morte con la pace e l'odio come unico reale sentimento che anima le azioni delle persone. De Matteis ne fa un personaggio tragico, di cui si finisce per averne pietà dedicandogli pagine dense di disperazione.
Il lato grafico della serie è curato da due abili artisti, Adams Hughes e Jose Marzon, che supportano egregiamente il lavoro di De Matteis e di Keith Giffen (che scrive la trama per la storia in collaborazione col primo).
La seconda seriee dedicata alla Justice League ("Justice Leaugue europe") mi sembra inferiore alla testata madre, nonostante le storie siano sempre opera di Keith Giffen e che esistono alcuni punti originali (ad es. nella caratterizzazione dei personaggi), l'incedere della narrazione è spesso noioso e i disegni francamente banali e inespressivi. Si spera in un miglioramento, ma, come dice arbore, "Aspetta e spera...".

The New Titans

Marv Wolfman e George Perez, co-creatori di questo gruppo di super-eroi, ne curano ancora i testi a quattro mani con risultati soddisfacenti. Del resto "The New Titans" è una di quelle riviste al di fuori del "Comics Code" di cui parlavo a proposito di Green Arrow e dunque riceve maggiori attenzioni da parte di autori e coordinatori. Ad essre trattati con profondità e acume sono soprattutto i rapporti fra i componenti del gruppo, che costituiscono l'argomento di maggiore interesse per gli aficionados di questa testata (come in fondo per quelli di tutte le testate di gruppi di super-eroi ben scritte). Cosi assistiamo ai vari amori e contrasti fra i componenti dei "Titans", ai loro dubbi, ai loro tormenti... I disegni sono affidati ad un degno successore di Perez, il cui tratto è classico, ma gradevole. Unica pecca è una sporadica inverosimilità delle storie, che talora sono abbastanza assurde.

Marco Vaccari

(continua)

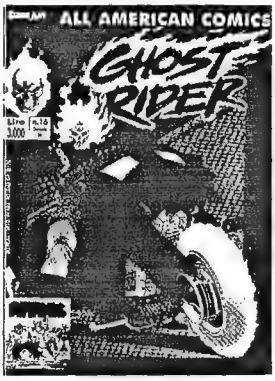
Nuove riviste

Può sembrare una criminale dimenticanza il fatto che non siano state recensitealcune riviste uscite in questi mesi. In realtà ho preferito attendere che fossero in edicola la maggior parte dei nuovi arrivi per parlare di tutti in un sol colpo.
Fatta questa doverosa precisazione passiamo alle riviste che recensirò e che sono: "Bhang", "Super Comics" e "Star Magazine", nonché la politica Accoltesca di "All American Comics".
Se il mio cuore di ardente Marvel-maniaco è felice di constatare che tanti editori si sono interessati (per passione o per ottenere consistenti guadagni cavalcando la moda del momento?) al mondo Marvel, devo constatare che l'invasione di testate "made in USA" ha come immediato effetto la creazione, nella psiche dei poveri fans, di atroci conflitti sul tema: è peggio la totale rovina finanziaria o lasciar perdere qualche volumetto?
Scherzi a parte, se volessimo continuare a seguire tutte le testate dovremmo sborsare L.70000 mensili circa (esclusi gli speciali). Sara vicina la crisi?
Seguite i saggi consigli di Lupoi e portate le mani alla zona pelvica in segno di scongiuro, mentre i vostri debiti coi giornalai aumenteranno sempre di più. Comunque, dopo questo accenno vagamente pessimista (effetto della "Morte e distruzione" di Claremont), cominciamo la recensione.
La prima rivista della quale volevo parlarvi era "All American Comics". ma mentre scrivevo questo articolo ho saputo che questa cambierà radicalmente impostazione, cause le vendite scarsine. Di conseguenza rinvio il discorso; spero solo che la rivista venga affidata a redatori meno ipocriti di Paolo Accolti-Gil, che si è atteggiato per un po' a strenuo difensore della 'continuity", per poi pubblicare senza criterio "Rom", bieca operazione commerciale realizzata dal duo Mantlo-Buscema, accanto alle più recenti graphic novels (Uomo Ragno), alle storie degli anni 70 di "Deadman" e alle opere rivoluzionarie di Howard Chaykin. Mi pare evidente che la storiellina della continuity (e le polemiche contro le altre case editrici in generale e Lupoi in particolare) serviva solo ad attirare i lettori, spacciandosi per grande appassionato, e ad evitare il fallimento. E' certo che questo guazzabuglio di storie vecchie e nuove (e l'insensata programmazione di "Stary Toaster" e "Outcasts", che, invece di essere pubblicati con una programmazione regolare sono stati lasciati sospesi all'improvviso) non hanno giovato troppo all'immagine della pubblicazione della Comic Art.
Proseguiamo la nostra panoramica con "Bhang" di Luciano Secchi.
E' questa una rivista dai contenuti senz'altro buoni, che pubblica (o ha pubblicato) parecchio materiale americano, insieme ad altro di provenienza soprattutto francese. La scelta di Secchi fra il materiale statunitense è certo intelligente: Bhang pubblica in edizione integrale le stupende strisce dell'Uomo Ragno di Lee e Romita, quelle un bel po' meno stupende di Hulk di Lee e Lieber e il buon vecchio Dick Tracy (un bel colpo!), nonchè il paradossale Roachmill, un serial ora dissacrante e periodico, ora cupo e violento, che si basa sulle avventure fantascientifiche di una specie di mostruoso killer, e alcune graphic novel scelte con quelle che non hanno legami coll'universo Marvel (Superboxers, Arena, Ax).
L'altra rivista di Secchi, Supercomics, è completamente dedicata ai supereroi e sceglie il materiale da pubblicare fra le "Graphic Novel"della Marvel, che fra l'altro sono state tutte opzionate.
Sulle sue pagine stiamo gustando la bellissima She Hulk di Byrne e lo stupendo "Dio

ama, l'uomo uccide" degli X-Men, mentre è stato forse un errore pubblicare i Futurians di Dave Cocrum e le "Vite parallele" di Peter Parker e Mary Jane scritte da Gerry Conway e disegnate da Alex Saviuk (l'attuale team creativo di "Web of Spiderman"). Sono questi ultimi lavori decisamente insufficienti che avrebbero potuto benissimo restare inediti.
Altra pecca della pubblicazione è la scarsità dei pezzi critici più o meno copiati da precedenti scritti di Secchi e che non comprendono neanche delle note di introduzione ai testi ~peraltro, presenti in Bhang). Tuttavia penso che la Max Bunker Production debba sclo correggere il tiro, perché la mia prima impressione e che Super Comics abbia tutte le carte in regola per diventare una pubblicazione di primo ordine nel campo delle riviste.
Un'altra nuova uscita e Starmagazine, l'ultima produzione di casa Star Comics. che vorrebbe essere non solo un contenitore di fumetti di qualità, ma anche e soprattutto un mezzo attraverso il quale consolidare e rendere ancora più stretto il rapporto fra l'editore ed i lettori, che, fatto più unico che raro, possono collaborare in prima persona alla rivista mandando a Lupoi articoli di critica (un po' scarsino lo spazio a loro dedicato però, anche se però il buon Marco Marcello ha promesso di aumentarlo...).
Le storie pubblicate fino ad ora (estratte dagli annual di Fantastici Qauttro e Uomo Ragno e dalle testate What If, che tratta di possibili derivazioni temporali dell'Universo Marvel, What The, che contiene parodie dei Supereroi Marvel e non, Avengers e Avengers) si mantengono tutte su livelli di qualità veramente ottima sia come disegni che come testi. Fa eccezione la storia del What If dedicata a Wolverine, che ha il difetto di condensare in uno spazio troppo ristretto un tema di enorme portata). Ho inoltre particolarmente apprezzato le eleganti soluzioni escogitate da MML per rendere comprensibili giochi di parole di "What The" ai lettori italiani, nonché gli esaurienti pezzi critici, che aiutano il lettore a comprendere meglio il mondo dei comics americani e i loro autori (ma che c'entra allora Dylan Dog?!).
Starmagazine è senza ombra di dubbio la migliore testata dedicata ai super-eroi presente sul mercato e, considerato anche il prezzo notevolmente basso, sarebbe un vero e proprio atto di masochismo farsela scappare.

ALL AMERICAN COMICS (Una piccola aggiunta)

Tornando in treno dai lidi di Lucca, dove la nostra fanzine ha ricevuto un'accoglienza trionfale (grazie anche alle efficacissime tecniche promozionali escogitate dall'incomparabile Angelo Ritondale), ho avuto il dubbio piacere di sfogliare in anteprima i primi due numeri della nuova impostazione di All American Comics, sempre più nelle mani di Paolo Accolti~Gil, ormai il solo coraggioso a voler essere coinvolto in questa iniziativa. Il "simpatico" Paolo sembra essere più sconvolto: afferma infatti che Don Perlin ha "grandi doti di narratore" ed è capacedi "rendere giustizia ai testi dello scrittore". Diooo!



Comunque sia, la qualità del prodotto è ancora precipitata, in quanto non riesce a trovarvi posto l'unica opera veramente ottima in possesso della Comic Art (Stray Toaster) a favore di Rom, Defenders, Outcasts, fumetti a metà fra l'orribile e il terrificante. L'unica parte decente della pubblicazione è quella dedicata alla DC, grazie a Shadow e Deadman. Troppo poco!

Referendum? Sì, grazie

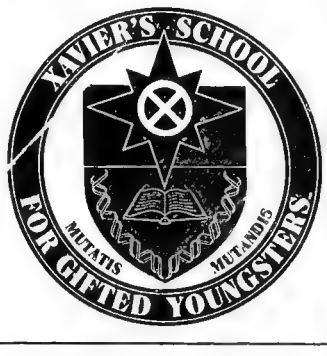
Nome .....
Cognome .....
Indirizzo .....
Età .....
Sceneggiatore preferito .....
Disegnatore preferito .....
Inchiostratore preferito .....
Super-eroe preferito .....
Consigli .....
.....
.....
Critiche .....
.....
.....

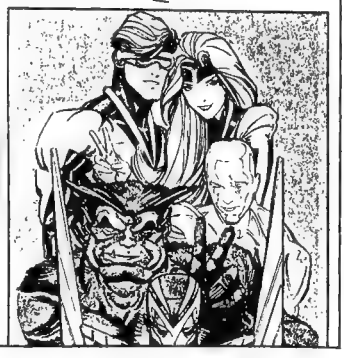
VOTAZIONI SU FANTACO N.2 (dall'1 al 10 e eventuale parere)
L'ULTIMA CACCIA DI KRAVEN .....
RONIN NETWORK .....
SPECIALE FRANK MILLER .....
SCONTRO FRA TITANI .....
NUOVE RIVISTE .....
HOT 100 .....
MARVEL TRIVIA QUIZ .....

Spedite questo referendum, o una fotocopia dello stesso a:
FANTACO-VIA MARMOLADA, 5-20020 ARESE (MI)

SCRIVETE SCRIVETE SCRIVETE SCRIVETE

Marvel Trivia Quiz





In queste due pagine vi presentiamo una serie di domande che vi aiuteranno a capire quanto sapete dell'universo dei mutanti Marvel. Rispondete alle domande e... nel prossimo numero saprete le risposte. Attenzione: alcune domande si riferiscono all'attuale situazione dei mutanti in America.

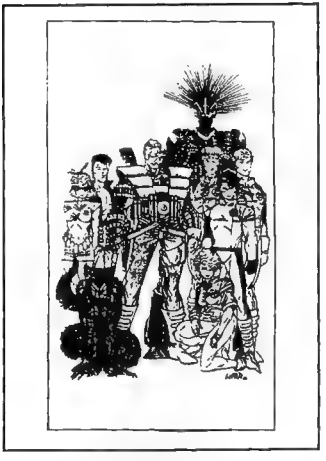
DOMANDE DA DUE PUNTI

1 - Dove stava andando Kitty Pryde quando ha incontrato gli X-BABIES in Gran Bretagna?
A. A Londra in treno
B. Nell'isola Muir a bordo di un hovercraft
C. A St. Ives con un po' di malinconia
D. Sulla luna con delle ali di ragnatela

2 - Cosa ha fatto Nightcrawler quando ha visto per la prima volta Capitan Bretagna?
A. Si è complimentato con lui per la sua ragazza.
B. L'ha scambiato per un super-cattivone.
C. L'ha gettato nel mare per fargli passare una sbornia.
D. L'ha svegliato cantandogli "O Sole Mio"

3 - Con chi ha combattuto per la prima volta nella foresta selvaggia Wolverine, mentre stava cercando il suo accendino?
A. Hbnker Of Doom
B. Gahck della Tribù del Fuoco
C. I Guardiani della Galassia
D. I New Riders di Purple Sage

DISPERARE? E' UNA COSA CHE FAREI.
O SONO COCCIUTO, ORDRO. MA SONO ANCHE REALISTICO E REALISTICAMENTE SO CHE JEAN CI HA MESSO FUORI COMBATTIMENTO SENZA FATICA
PENSI CHE UN NUOVO SCONTRO AVREBBE UN ESITO DIVERSO?



4 - Cosa faceva Wolverine nel futuro di "Days of future Past'?
A. Era un prigioniero del Sentinel Concentration Camp
B. Era colonnello nelle forze Canadesi di ribellione
C. Era l'ultimo membro rimasto dei fantastici Quattro
D. Era il direttore di un motel di Madripoor

5 - Cosa ha fatto il professor X quando ha saputo che Jean Grey sarebbe sopravvissuta al suo cambiamento in Fenice?
A. Si è messo a piangere con gran sollievo
B. Ha mandato dei fiori dove era ricoverata
C. Ha mandato gli X-Men in una vacanza forzata
D. Ha annunciato che avrebbe lasciato immediatamente gli X-Men

DOMANDE DA 3 PUNTI

6 - Quale è stato il primo cattivone affrontato dai Nuovi Mutanti?
A. Magneto. mentre stava reclutando membri per la nuova Fraternità dei Mutanti Malvagi.
B. Donald Pierce
C. Le sentinelle, che erano dietro ad un mutante sconosciuto, prima di dare la caccia agli X-men
D - I New Kids On The Block, che erano diventati cattivi e volevano distruggere il mondo

(continua sul prassimo numero)

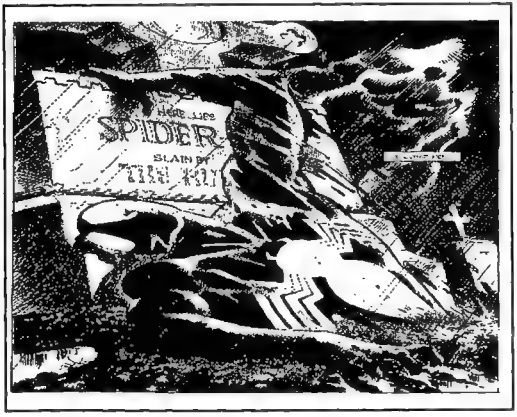
L'ultima caccia di Kraven

Hai ucciso una maschera, ma non l'uomo...
Non c'è nessun ragno...
Ci sono solo io, solo Peter Parker, questa è la mia debolezza, questa è la mia forza.

Esistono gaghe che, per la complessità e l'eleganza dei testi, la qualità superiore dei disegni, il pathos che trasmettono, possono definirsi perfette e l' "Ultima caccia di Kraven" del trio DeMatteis- Zeck-McLeod, senza ombra di dubbio è una di queste.
L'opera, apparsa per la prima volta negli Stati Uniti nel 1987 e proposta in versione italiana dalla Star Comics nell'autunno del 1990, narra la più avvincente e dranmatica avventura dell'Uomo Ragno, costretto, suo malgrado, ad affrontare l'ultima ed inappellabile rivalsa di Kraven il Cacciatore.
Questo intenso confronto, grazie all'ottimo lavoro degli autori, si stacca dai canoni abituali dello scontro tra criminali e super-eroi per addentrarsi nel complesso ed inquietante universo nascosto nella psiche dei protagonisti, ricavandone un ritratto inedito ed aggiornato secondo le nuove tendenze narrative introdotte nella seconda metà degli anni 80 da autori come Alan Moore e Frank Miller. Gli attori di qeusto psico dramma non si limitano, come consuetudine, a subire passivamente l'azione, ma la motivano in ogni sequenza con lunghi soliloqui, dai quali trapelano ansie, paure, ossessioni, continui conflitti interiori, che ne fanno dei personaggi completi e deliziosamente umani.
Nascono così dei personaggi caratterizzati fin nei più piccoli dettagli, completi di un bagaglio di emozioni e sentimenti capaci di rendere credibile anche la situazione più paradossale, impedendo al lettore di disporsi dinanzi alla storia con eccessiva rilassatezza.
Peter Parker, segnato profondamente da questa vicenda, rivela una maturità ed una forza d'animo difficilmente riscontrabili, in precedenza, dietro gli atteggiamenti scanzonati ed irriverenti del suo alter-ego.
Emergendo dalla bara, fisica e mentale, ove Kraven l'ha rinchiuso, l'uomo che si cela dietro la maschera nega la dualità con l'animale

per affermare la propria identità e la priorità dei suoi valori; cessa di farsi scudo dell'illusoria inattaccabilità del ragno e vive umanamente il suo ruolo d'eroe, palesando i suoi dubbi e le sue paure come ogni comune mortale. Kraven, l'implacabile cacciatore che per anni ha rivestito un ruolo secondario nella vita del tessiragnatele, si trasforma, in questa saga, in un uomo prigioniero delle proprie ossessioni; un novello Don Chicotte che combatte i

mulini a vento di un mondo che comprende e non ama col solo intento di conquistarsi il diritto di morire con onore. In ogni parola ed in ogni gesto del cacciatore è celato il seme dell'autodistruzione che, dall'interno, lo consuma fino a spingerlo a concludere drammaticamente la sua gloriosa parata. Accanto a lui acquista dignità anche la figura del reietto Vermin, caratterizzato come una belva spietata con ancora qualche reminescenza d'umanità che rende ancora più pietosa la sua condizione di mostro. Dematteis è abilissimo nel ritrarre i suoi personaggi nella loro essenza, costringendo il lettore a non sbilanciarsi a facili giudizi e ad amarli indipendentemente dal ruolo che rivestono. Per farlo rinuncia ad ogni sensazionalismo e lascia che la trama si mantenga docile alle esigenze dei peronaggi, vestendoli di cupe atmosfere, di lunghi silenzi interrotti soltanto dal fragore dei tuoni, di interminabili sequenze preparatorie che sfociano in azioni rapidissime. Notevole anche il contributo grafico di Zeck e McLeod, che dipingono le trame di Dematteis con eleganza senza pari, rendendo a perfezione la tensione emotiva di ogni personaggio. La loro capacità espressiva raggiunge il culmine nei ritratti dei protagonisti, dotati di una mimica efficace e fedele, e nei dettagli degli ambienti, resi quanto mai realistici e palpitanti di quelle sensazioni intangibili assai difficili da trasmettere sulla carta. L'"Ultima caccia di Kraven" risulta, quindi, nel complesso, un'opera d'alta scuola, degna d'essere accostata ad altri capolavori quali "Dark Knight" di Miller o il "Watchmen" di Moore. La qualità superba di quest'opera ne fa un cult comic che non dovrebbe mancare nella biblioteca degli estimatori e anche, a mio avviso, in quella di tutti coloro che ritengono il genere super-eroistico "roba da bambini", perché questa non è la solita storia di serie, ma una saga avvincente e adulta e si può leggere anche ignorando tutte le vicissitudini passate dello spettacolare Uomo Ragno.



Stefano Brancolini

X-MEN in film

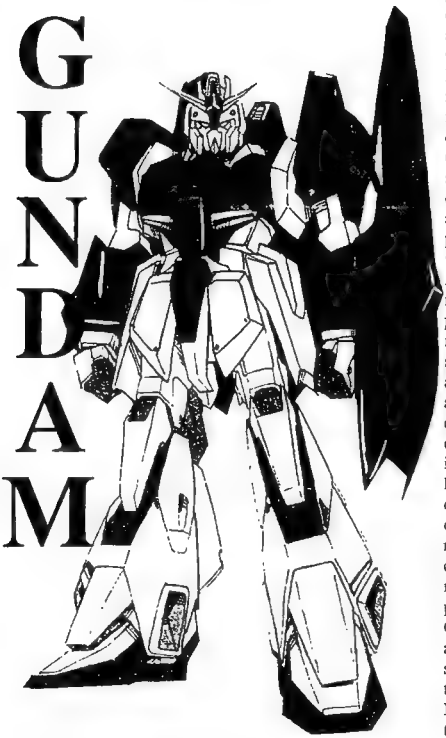
Come vi avevamo annunciato, eccoci qui per parlarvi dell'ultimo, o meglio dell'unico, film d'animazione sugli X-men. Chi sono gli X-men? Non vi vergognate a non saperlo? Okay, ve lo diciamo noi: sono un gruppo di mutanti, cioè persone che sarebbero normali se non fosse per un fattore x nel loro DNA che li fornisce fin dalla nascita di super-poteri che però si manifestano solitamente nella pubertà; la squadra è composta da Colosso, Tempesta, Wolverine, Nightcrawler, Dazzler, ed è stata formata dal professor Xavier con duplice scopo: insegnare i mutanti a convivere con i loro poteri e a utilizzarli al meglio, cioè per il bene dell'umanità, come accade in questo film. Tutto inizia con la liberazione di Magneto ad opera di un membro della Confraternita dei Mutanti Malvagi, la Regina Bianca, mentre egli veniva trasportato in un carcere di massima sicurezza; contemporaneamente Kitty Pryde, una ragazza di soli sedici anni, arriva alla scuola-quartier generale degli X-men dopo essere stata contattata dal professor X, il quale aveva scoperto, grazie al potentissimo computer cerebro, la di lei natura mutante. Durante la presentazione scatta l'allarme rosso poiché due mutanti malvagi di nome Pyro e Blob hanno preso in ostaggio alcuni civili, e tutto il gruppo, tranne l'appena arrivata Kitty Pryde e il professore, corre in loro aiuto; gli X-men cadono così nella trappola di Magneto il quale, approfittando della loro assenza, con l'aiuto di Juggernaut, alias Cain Marko, fratellastro del professor X, penetra nel quartier generale con l'intento di impossessarsi del circuito principale del computer Cerebro. Ovviamente a nulla può la strenua resistenza di Kitty e, al loro ritorno, gli X-men trovano la scuola semidistrutta e i due amici svenuti; una volta ripresosi, Charles Xavier informa Ciclope che il circuito appena rubato deve essere recuperato, poiché Magneto vuole servirsene per deviare la rotta di una cometa verso la Terra (dovreste sapere che il Professor X ha diversi poteri mentali tra cui quello di leggere il pensiero). Gli X-men partono allora alla volta di un asteroide, base di Magneto, e dopo una cruenta battaglia riusciranno a salvare nuovamente la Terra, grazie anche all'aiuto di Kitty Pryde e del draghetto Loocked, trovato sull'asteroide. I due verranno definitivamente acettati nel gruppo, anche se con una certa dubbiosità di Wolverine. Ora che vi è ben chiara la trama è bene sottolineare un suo aspetto: non ha niente a che vedere con la serie a fumetti! Innanzitutto non è Kitty Pryde ad andare agli X-men, ma il contrario; in quel periodo Dazzler non faceva parte del gruppo e aveva i capelli lunghi; la Confraternita dei Mutanti Malvagi formata da Magneto non è quella del film: infatti al posto giusto si trova solo Toad, mentre Pyro e Blob fanno parte della seconda confraternita fondata da Mystica; la Regina Bianca fa parte del club Infernale e gli altri non c'entrano per niente; Loocked non viene trovato su alcun asteroide ma nelle caverne che erano il nido della Covata; dulcis in fundo, la stessa storia non è mai accaduta. Nonostante questi dettagli fuori posto il film è ottimo e perfettamente godibile, grazie anche ad una superba animazione che, diversamente da quello che alcuni di voi potrebbero pensare, non è stata realizzata dagli americani ma dai giappponesi; il disegno è ovviamente molto rifinito e di sicuro effetto, grazie anche ad un saggio uso di colori, ombre (come nelle inquadrature dei Magneto, che ricordano vagamente quelle di Kenshiro, e contrasti di luce come nelle immagini del Blackbird degli X-men mentre viaggia nello spazio), che conferiscono all'animazione uno spessore realistico, quasi teatrale. Anche gli effetti sonori sono molto efficaci e realistici, e, se disponete di televisore e videoregistratore stereo, vi proietteranno nell'azione, facendovi dimenticare qualunque altra cosa.

Gianni Ronchi

con la collaborazione di Paolo Crobo

Ronin Network presenta...
L'odissea di Gundam in Italia

MOBILE SUIT GUNDAM

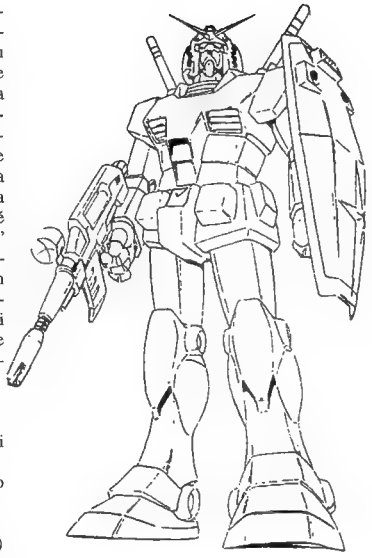


Attualmente in Giappone tutti i cartoni animati ultimamente prodotti seguono dei filoni ben precisi. Per esempio, possiamo citare il filone sexy-demenziale inaugurato dalla famosissima serie "Urusei Yatsura", in Italia. "Lam, la ragazza dello spazio" che senza ombra di dubbio ha ispirato molti altri autori tra cui ricordiamo Yuji Moriyama disegnatore dell'OAV "Projet A-ko" e Tusukasa Dokite disegnatore di uno degli OAV di Dirty Pair in Italia adattato come "Kate and Julie". Ma per una spiegazione più dettagliata vi rimandiamo al prossimo numero.
Altri generi da ricordare sono sicuramente quello "horror" ideato dal prolifico Go Nagai con i suoi devilman, Violent Jack e Ryger il dio bestì; segue a ruota il genere "splatter" alla "Hokuto No Ken" di Bronson o alla "Baoh" di Hyroiko Araki (da cui è stato tratto un bellissimo OAV contenente sequenze che farebbero impallidire lo stesso Ken Shiro). Ma la serie di cui vi vogliamo parlare in questo numero, quella che più di ogni altra ha influenzato il filone robotico, cioè quello unanimamente considerato un cult dell'animazione nipponica: Gundam. Ci occuperemo principalmente della prima saga di Gundam, composta da 43 episodi apparsa per la prima volta nel nostro paese agli inizi degli anni ottanta.
Il nostro intento, in questa prima parte di Ronin Network, è quello di for-

nirvi una scheda tecnica della serie nonché di raccontare i risvolti strettamente umani della saga. Per quanto riguarda la storia della saga di Gundam, vi consigliamo di leggere il numero 1 di FANTACO, dove l'articolo di Ronin Network vi chiarirà le idee. Ormai la guerra tra le confederazioni delle isole spaziali e il principato di Zyon ha causato più di 10 milioni di vittime nel primo mese di combattimento, e siamo ormai all'ottavo mese di guerra, ma qualcosa di nuovo e più potente sta per nascere ormai sull'isola spaziale numero 7, qualche cosa che potrebbe cambiare il corso della guerra. Il principato di Zyon venendo casualmente a sapere di questa nuova arma, decide di mandare in avanscoperta tre zaku. Purtroppo un pilota decide di sua iniziativa di attaccare il said. Durante questo attacco uno studente quindicenne dal quoziente intellettivo molto alto, di nome Amuro Rei (Peter Rei), per errore fortuito viene in possesso di un libro che spiega. come far funzionare l'arma segreta costruita dal padre: il Gundam. Pur pilotandolo goffamente riesce a respingere l'attacco di Zyon, ma l'attacco comporterà la perdita dei genitori di Mirka, l'amica più stretta di Peter Rei, nonché la scomparsa del padre nello spazio. In questo stesso episodio compare il principale antagonista di Peter Rei: Charles Aznavour (in Italia Shia Aznaboul della cometa rossa). Intorno a questi due che sono i protagonisti della storia ruotano molti altri personaggi tra cui ricordiamo i principali: Saila (in Italia Artesia, la sorella perduta di Shia) che combatte contro Zyon pilotando il G-Fighter, il comandante della base bianca (l'astronave base sulla. quale si muovono i nostri personaggi), Noa Bright, il più anziano (19 anni) a cui si rimprovera un eccessivo attaccamento al codice militare (da ricordare che negli ultimi episodi si innamorerà del pilota della base bianca), Flamet, anch'essa giovanissima. Ricordiamo, poi, Ayato, pilota sfortunato di Gutank, succube di un complesso di inferiorità nei confronti di Peter Rey e Kay, pilota quest'ultimo di Guncannone, un tipo che possiamo definire piuttosto antipatico e menefreghista ma questa in realtà è solo una maschera che serve a Kay per nascondere la sua paura verso la guerra e la morte. Durante il dipanarsi della vicenda molte saranno le scene indimenticabili, tra cui ricordiamo la morte di Ryu, unico membro anziano della base bianca, il tenente Macirda, la prima vera donna che Peter Rey abbia mai amato, la morte di Garma, rampollo della famiglia regnante di Zyon, avvenuta sotto gli occhi di Dhia, che non fece niente per aiutarlo, pur essendo un suo grande amico. Senza ombra di dubbio, la scena più bella della saga è quando Peter Ray uccide Lara (il personaggio chiave dell'intera storia). Infatti, Lara in possesso di enormi poteri psichici, dalla capacità di prevedere il futuro, ed inoltre la donna di Shia. L'uccisione di Lara da parte di Peter Rey avviene per errore. Infatti, nello scontro frontale tra Peter Rey e Shia, la ragazza si intromette tra i due nel momento in cui Gundam sferra il colpo decisivo sul mobil suit rosso di Shia, così la spada laser di Gundam trapassa il mobil suit pilotato da Lara uccidendola. In quel momento tutta l'energia psichica di Lara viene lanciata contro Peter Rey, risvegliando in lui dei poteri latenti simili ai suoi.

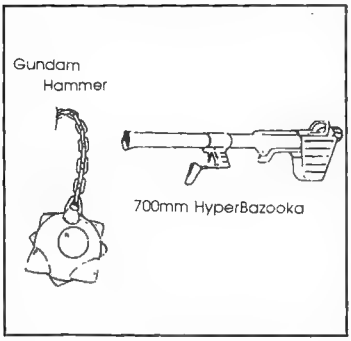
Ci sarebbe ancora molto da dire su questa storia, avvenimenti importanti e meno importanti, ma possiamo dire che la storia si conclude con la distruzione di Gundam, la morte apparente di Shia e quindi la vittoria della federazione terrestre su Zyon. Comunque il capitolo dello scontro tra Peter Rey e Shia si vedrà in un OAV intitolato NU GUNDAM (char's Counterattack) dove i due antagonisti si uccideranno a vicenda. La continuazione si ha nella saga 7 Gundam e di Zzgundam, che tralasciamo entrambe per riprenderle in un prossimo futuro . Quello che a noi preme dire adesso è una delle particolarità di questa serie; per la prima volta assistiamo ad uno scontro che possiamo definire una guerra civile tra uomini. Infatti questa volta ad attaccarci non ci sono antiche civiltà o invasori spaziali. Inoltre l'autore Yoshikazu Yasuhiko ci induce a profonde riflessioni sulla inutilità della guerra che porta solo distruzioni e di come possa sconvolgere le vite di tutti. Considerazioni che, al momento in cui scrivo, sono, purtroppo più che mai attuali. A questo punto vi chiederete: "MA perché, visto il successo ottenu-

to da questa serie, non ci sono state delle repliche???". L,e repliche ci sono state, ma quasi tutte una di seguito all'altra e per di più su piccole emittenti locali, fino alla sua totale scomparsa dagli schermi italiani. Scomparsa dovuta alla VID che ha importato illegalmente, senza pagare i diritti d'autore, cartoni animati come Golaion, Gotriniton, Astroganga e molti altri ancora. Successivamente scoperta la VID ha dovuto dichiarare il fallimento. Ma a questo punto vi richiederete: "Ma perché qualcuno non acquista la serie di ZGundam?" Semplice: i giapponesi tendono a vendere tutto ¡I prodotto per cui chi acquista ZGundam deve acquistare anche Gundam, pagando quindi una quota molto alta per togliere i sigilli del fallimento e per poi ritrovarsi una serie già trasmessa. Ed infine c'è la solita equazione ROBOT=VIOLENZA.



CONTINUITY DELLA GUNDAM SAGA
GUNDAM YEAR ONE WAR - 43 episodi anno 1975 serie tv
0080 A WAR IN A POCKET 6 DAV anno 1989, Fantaco n.l)
Z GONDAM 50 episodi anno 1985 serie TV
ZZ GUNDAM serie TV (dati non disponibili)
NU-GIJNDAM 1 DAV capitolo finale della saga GUNDAM FORMULA 91 nuova saga in uscita in Giappone.

Angelo Ritondale



GUNDAM RX - 78 DYNAMIC (1 GUNDAM)

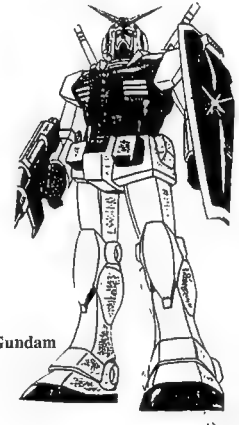
Altezza: 18 m
Peso a secco: 43,4 ton.
Peso con carburante: 60 ton.
Potenza del generatore: 1380 kwatt
Potenza di spinta: 62-64 ton.
Raggio sensore: 5700 m.
Armatura: titanio lunare più un rivestimento magnetico

ARMI STANDARD
Potenza fucile laser: 3,9 mega watt
Cannoncini Balkan X2: 60 watt
Spada laser: 1,9 mega watt

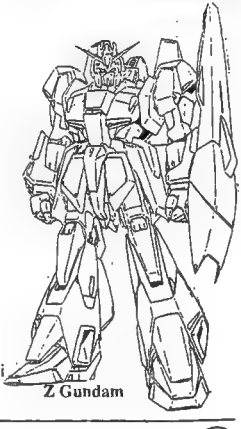
ARMI SUPPLEMENTARI
Giavellotto, Hyper bazooka, Gundar Hammer

ARMATURE
Dai nobili samurai a Gundam

Kidoo Senshi Gundam ("Armtura mobile Gundam") è senza ombra di dubbio una delle realizzazioni a disegni animati che piu di ogni altra ha avuto parecchi consensi in Italia come all'estero. Questo grande successo, che ha anche costretto Yasuhico nel 1985 a realizzare una seconda serie che intitolata "Kidoo Senshi Z Gundam", è dovuto a molteplici motivi tra cui ricordiamo la buona caratterizzazione dei personaggi, la tecnica animativa, una sorprendente novità che è rappresentata dal robot stesso.
Infatti Gundam è considerato come una vera e propria armatura mobile; cioè una macchina concepita solo per combattere , che perde anche quella parvenza di umanità che potevano avere robot come Daitarn 3. Un robot che, come tutto ricorderanno, assumeva espressioni umane a seconda delle situazioni in cui si trovava (dolore, rabbia ecc...). Quindi uno degli elementi di maggior successo di questa serie è proprio la strutturazione "fisica" stessa del robot che si differenzia da tutte quelle che lo hanno preceduto.
Come si può constatare dalle riproduzioni a lato, la strutturazione dell'armatura di Gundam è perfettamente credibile; infatti a differenza dei robot chelo hanno preceduto (ad eccezione di Jeeg il robot d'acciaio) tutte le sue articolazioni sono perfettamente snodate (collo, spalle, polsi, ginocchia).
Perciò l'involucro esterno che costituisce la carrozzeria di Gundam è senza ombra di dubbio paragonabile a una antica armatura giapponese di quelle che venivano indossate nelle guerre dai famosi samurai (termine che significa: colui che serve generalmente un signore o "Daimyo" dell'antico Giappone feudale).
E' infatti innegabile la somiglianza che corre tra l'armatura di un nobile Bushi ("uomo di guerra") e l'armatura che copre i meccanismi di Gundam. Inoltre anche l'elmo che ricopre la testa di Gunfdam è inequivocabilmente ispirato a quelli di foggia più antica usati nel Giappone dell'epoca medioevale. Quindi dopo aver accennato a queste somiglianze in maniera astratta passiamo al confronto tra i diversi tipi di armature per avvalorare le nostre affermazioni.

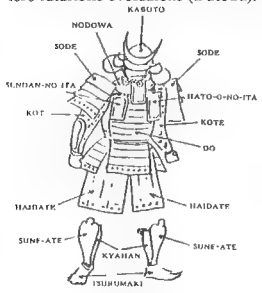


Gundam

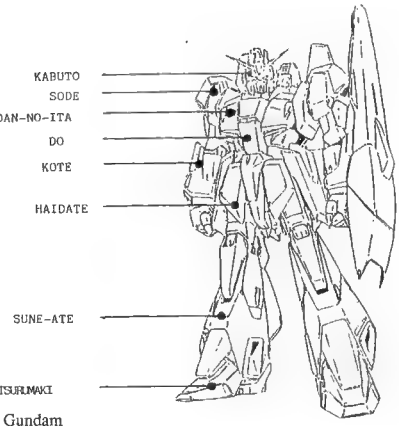


Z Gundam

Nelle seguenti riproduzioni vediamo quindi a confronto le due armature antiche (a sinistra) con la loro futuribile evoluzione (a destra):



Elementi principali dell'armatura giapponese



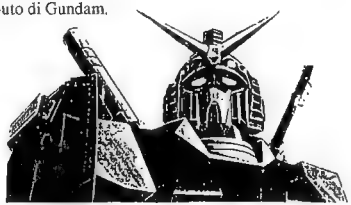
Z Gundam

Capo guerriero in armatura del XVI sec.

Notiamo quindi come gli elementi essenziali dell'antica armatura giapponese si ritrovano nella "corazza" di Z Gundam. Principalmente si riconoscono l'elmo (Kabuto), la grossa piastra che protegge la spalla (Sode), altre piastre protettive sono quelle all'altezza dei pettorali (Sedan-no-ita), abbiamo poi la parte centrale dell'armatura (Do), la protezione dell'intero braccio (Kote), il paralombi (Haidate), la protezione agli stinchi (Suneate). Ricordiamo anche alcuni particolari protezioni per le ginocchia a foggia di coppe metalliche (Hiza-yoroi kakuzuri) e delle maschere metalliche (Mempo) che proteggevano il viso del guerriero.

Infine possiamo ancora notare l'impressionante somiglianza tra il Kabuto (elmo) di un antico samurai e il Kabuto di Gundam.

Luca Del Bravo



Stan Lee presenta:
Il vecchio Baby-Ragno
Il matrimonio dell'Uomo-Ragno, ovvero... Con questo anello ti inragnatelo!

La storia che qui vi presentiamo è tratta da "Eureka" n. 73 del 15 marzo 1972. Dunque abbiamo rispolverato un vecchio numero di quella gloriosa rivista diretta da Luciano Secchi ed edita dalla Corno per riproporvi questa storia che appare oggi più che mai attuale. Ricordiamo che i diritti per questa storia e per tutti i fumetti Marvel sono di proprietà del *Marvel Entertainment Group, Inc. Marvel Graphic Novel* e in Italia sono stati acquistati da varie case editrici come la Max Bunker Press, la Comic Art, la Star Comic e la Play Press. Quella che segue viene pubblicata solo a scopo documentaristico.

Se dobbiamo fare delle considerazioni tecniche, allora è bene mettere in evidenza il fatto che Luciano Secchi non solo ha avuto il merito di aver lanciato e fatto conoscere per primo i super-eroi della Marvel in Italia ma anche quello di aver pubblicato delle storie che svelassero l'altro aspetto del personaggio in questione e cioè quello comico, o per meglio dire parodistico. In queste parodie (chiamamole così quindi) sono proprio quei cosiddetti super-poteri (che nelle storie "serie" assurgono a emblemi, a simboli delle forze del bene che prevalgono su quelle del male) a diventare delle barriere (come nella storia che qui vi presentiamo) che contribuiscono invece solo a demolire questi eroi, a renderli addirittura ridicoli agli occhi degli altri. Quindi finiscono per essere più umani degli umani con i difetti che tutti abbiamo. Il super-eroe diventa così l'antagonista di se stesso, il suo io è il nemico da distruggere. Questo rende forse la storia che segue la più credibile e vicina alla realtà di tutte le storie dei super-eroi anche se questo particolare, un po' in ombra, della tematica trapela spesso nelle storie serie rendendole più godibili e poetiche.

L'Uomo-Ragno si sposa in questa storia e nessuno sa chi è questa misteriosa e sicuramente affascinante ragazza che finalmente è riuscito a portarlo all'altare vincendo finanche l'opposizione della zia May che certamente non voleva farsi portar via il suo unico nipote e bastone della sua vecchiaia. Ma chi è dunque questa fanciulla? Per scoprirlo non dovete fare altro che leggere le pagine che seguono. Il finale è veramente straordinario: con un gesto perentorio è la zia May, proprio il più umano e più debole dei personaggi della saga, a distruggere incosapevolmente un sogno, a demolire un universo. E' forse in questo gesto non voluto si nasconde la chiave di tutto: zia May ha vinto, il nipote non andrà via di casa per ora, e non sposerà una ragazza-insetto, magari dotata anche lei di super poteri. Forse per lui si aprirà la prospettiva di una vita normale, di un matrimonio come tutti gli altri. Forse è questo che dopotutto vuole zia May.

Alla fine, il super-eroe, vinto, annullato, cerca pateticamente un fragile appiglio, qualcosa che per il momento possa in qualche modo alleviare la sua sconfitta e la sconfitta dei suoi sentimenti di super-eroe, di personaggio diverso: chiede malinconicamente alla zia di portagli un digestivo.

IL VECCHIO BABY-RAGNO!

"IL MATRIMONIO DELL'UOMO-RAGNO OVVERO...

CON QUESTO ANELLO TI INRAGNATELO!"

SE PENSATE CHE PETER PARKER ABBIA AVUTO DEI GUAI PRIMA DORA, ASPETTATE DI VEDERE COSA HANNO IN SERBO PER LUI I PAZZOIDI DELLA MARBLE!

BUONA NOTTE, PETER CARO! NON DIMENTICARE DI TENERE LA BORSA DELL'ACQUA CALDA SUL PANCINO E DI STARE COI PIEDI COPERTI!

MEDICINE ASSORTITE PER LA ZIA MAY

ANTI-SPIDER BREATH

AHHH, SE SOLO LA ZIA MAY SAPESSE CHE IL SUO PICCOLO PETER E' INNAMORATO! CHE SOLLIEVO SAREBBE PER LEI SE MI SPOSASSI, COSI' CHE NON AVREBBE PIU' DA PREOCCUPARSI PER ME!

PROF. OF B.WIDOW

SE SOLO RIUSCISSI A IMPEDIRLE DI SCOPRIRE DELLA MIA RAGAZZA... FINCHE' NON SAREMO SPOSATI! POPO TUTTO, QUESTA SETTIMANA HA GIA' AVUTO CINQUANTASETTE COLLASSI!

1965 IL PAGATO PIU' SFORTUNATO DI FOREST HILL...

TONICO DELLA ZIA MAY PER RAGAZZI MALATI

COME HO PUNTO LA PENNA AL DIAVOLO SCARLATTO DEVIL

COSE DA RICORDARE: 1 MACCHINA FOTOGRAFICA 2 RAGNATELA 3 TRANQUILLANTI

STAN LEE VORREBBE NON AVER MAI DIRETTA QUESTA STORIA E... GARY FRIEDRICH E MARIE SEVERIN NON VOGLIONO NEPPURE LORO LA COLPA!

POI, QUALCHE MINUTO DOPO, SPENTESI LE LUCI NELLA CASA DI PETER...
ADESSO CHE LA ZIA MAY DORME, SONO LIBERO DI SGAIATTOLARE VIA DA BUON BABY-RAGNO!
DOVREI ANDARE A COMBATTERE CONTRO I CATTIVI... MA IL CODICE DEI FUMETTI MI PREFERISCE NEL RUOLO ROMANTICO!
BILBO IS A THIEF!
GRAZIE AL CIELO PETER E' ORMAI A LETTO COSÌ POSSO ANDARE A FARE LA NONNINA PAZZA!
AHH, COME POSSO AVER PERSO TANTO TEMPO A BATTERMI CONTRO LA GENTE... QUANDO IL MIO VERO AMORE MI ASPETTAVA DIETRO L'ANGOLO?
D'ORA IN POI MI ESERCITERO' SOLO A SBACIUCCHIARE!
DA DOMANI, DARO' LE DIMISSIONI DAL CLUB DEI CUORI SOLITARI DEL SGT. PEPPER!
PRESTO CI SARANNO SOLO MR. E MRS. BABY-RAGNO!
MA PRIMA DEVO FARE QUELLA TELEFONATA!...
RITA, MERAVIGLIOSA FANCIULLA... TU NON HAI NULLA CONTRO BABY-RAGNO!
FORSE DOVREI PORTARLE DEI FIORI... NEL CASO LA VEDA STANOTTE!
E DAL MOMENTO CHE LE MEDICINE DELLA ZIA MAY MI HANNO SPIANTATO COME IL SOLITO... LI RACCOGLIERO' QUI!
ETHEL, VEDI ANCHE TU QUEL CHE VEDO IO?
CERTO, HARRY DEVE ESSERE UNO DI QUEI DANNATI FIGLI DEI FIORI!
MA QUALCHE SECONDO DOPO...
NE PRENDO ANCORA UNO ...COSÌ DOPO POTRO' LEGARLI INSIEME A FORMA DI CUORE E...
E-H, EH! NON SARA' FORSE LA FESTA DI OGNISSANTI, MA NOI GOBLINO CIRCOLIAMO QUANDO E' POSSIBILE!
¡UUURRRKKK!
PRENDI... DANNATO UOMO MASCHERATO!
CRUNCH!
UH?
EH, EH, EH!
E' IL MIO VECCHIO ARCINEMICO... GOBLINO! ASPETTA UN MOMENTO, GLOBBY! TI PERDONO!
DEVO SCAPPARE, ADESSO! MI SONO APPENA RICORDATO CHE ERO RIMASTO UCCISO NELL'ULTIMO NUMERO!
SCOSSO MA NON VINTO, BABY-RAGNO GIUNGE A DESTINAZIONE...
CIAO, PICCOLA! COSA... NON RUOI VEDERMI STASERA? MA NON DOVEVAMO SCAPPARE DOMANI?
IL TEMPO E' SCADUTO PER MIO FAVORE. INSERITE UN'ALTRA MONETA ENTRO TRE SECONDI!
UN POH, E' DOMANI! MA STASERA HAI UN APPUNTAMENTO? BEH, SE NON ALTRO NON DOVRO' PREOCCUPARMI CHE TI ANNOI!
2

IL MATTINO DOPO...
URK!
MA ZIA MAY, OGGI NON POSSO PROPRIO MANGIARE I MIEI CEREALI!
RICONOSCO QUELLO SGUARDO, PETER! TU... TI SEI INNAMORATO! AAGGH-H! IL MIO POVERO CUORE!
HAI INDOVINATO! MA NON TI DIRÒ CHI È LEI! SARÀ UNA SORPRESA PER TE!
MA NON PREOCCUPARTI... TI PORTERÒ LO STESSO OGNI SETTIMANA A FARE LA TUA OPERAZIONE.
ADESSO DEVO ANDARE A SCUOLA... ANCHE SE DUBITO CHE RIUSCIRÒ A PENSARE AL TRO CHE A LEI!
THUMP
ULP! HO SBAGLIATO PORTA! LIETO DI VEDERE CHE LA SIGNORA DI COSÌ BENE, ZIA MAY... OH, LA PORTERÒ A CASA STASERA.
E CHI HA BISOGNO DI TE, INGRATO! FIN DA PICCOLO TI HO ALLEVATO ... E CHE RICEVO IN CAMBIO? MI BUTTI A MARE PER UNA SCONOSCIUTA. ECCO LA GRATITUDINE!
PIÙ TARDI, NELL'AULA DI SPERIMENTAZIONE DEL COLLEGE...
GUARDATE UN PO' PETER! SEMBRA UNA TORTA IN FRIGORIFERO! NON L'HO MAI VISTO TANTO FELICE!
IMPAZZIRÀ DI CERTO PER QUESTO PROFUMO CHE LE STO PREPARANDO! OH, LA FELICITÀ È UNA PROVETTA PIENA DI SUBLIMI PROFUMI!
POOPER, FERMO! HAI PRESO L'ESSENZA DI PATATA!!
PATEVI DA PARTE, FEDELI AMICI! DEVO CONSEGNARE QUESTA DELIZIOSA COLOGNIA ALLA MIA BENEAMATA!
MALEDIZIONE! IO TORNO AD ESSERE HULK! L'INSEGNAMENTO È TROPPO PERICOLOSO!
GRR
GRR
PUAH! MA CHE È? IL CONVEGNO ANNUALE DELLE PUZZOLE?
RIGUARDO QUELL'APPARTAMENTO, PETE, SCORDATELO!
COMUNQUE, SENZA SCOMPORSI PER QUEL CHE GLI SUCCEDE ATTORNO, IL NOSTRO SUPER-EROE GIUNGE A CASA E...
AAARGGH! È PER TE... DA PARTE SUA! È PENSARE CHE UNA VOLTA ERO IO CHE RICEVEVO LE LETTERE APPASSIONATE QUI!
3

MA QUALCHE SECONDO DOPO...
LE SPIACE DI NON ESSERE POTUTA VENIRE IERI SERA!
URK!
E MI AMA SEMPRE... COME LA PRIMA VOLTA CHE CI SIAMO CONOSCIUTI!...
...AL RADUNO DEL CIRCOLO AMICI DI J.J.J.
E NON VEDE L'ORA DI SPOSARMI!
GLEEP!
THUMPA THUMPA THUMPA
DEVO DIRLO ALLA ZIA MAY!
ZIA MAY... MI SPOSO.!!
AAGGGH!
TELEFONA ALLA FONDAZIONE CARDIACA!
OH, NO... MI ERO DIMENTICATO! COME POSSO ESSERE TANTO COSI' IMPRUDENTE?
E SE DOVESSE PERIRE P
NON TIRERO' LE CUOIA STUPIDO... QUESTO E' UN FUMETTO!
COME HO POTUTO ESSERE COSI' SBADATO? E' STATO TRORRIBILE PER LEI!
MA... IO HO SEMPRE CREDUTO...
ZITTO! E VAMMI A PRENDERE LA MEDICINA!
TORNO SUBITO, ZIA MAY... MA NON GUARDARMI... O TI VERRA' UN ATTACCO DEFINITIVO!
MUOVITI... E INTANTO PORTAMI UNA PIZZA AI PEPERONI!
UNA PIZZA... E IO CHE NON HO NEPPURE I QUATTRINI PER LE MEDICINE!
MA DOVE C'E' LA BUONA VOLONTA', C'E' ANCHE LA POSSIBILITA'...
STUPIDO TESTONE! CHE ME NE FACCIO DI QUESTE FOTO DI UCCELLI?
MA NON VEDETE... L'AMORE... LA POESIA...
J.J.J.J.J.J.J.J.
FUORI!
POTREI AVERE DELLE FOTO MIGLIORI, BABY-RAGNO!
PETER, PETER... DOVE HO SBAGLIATO?
AL DIAVOLO TUTTO!
È PIU' RAPIDAMENTE DI QUANTO VI ASPETTIATE...
NON HO FOTO... MA POSSO DARVI UN SERVIZIO SULL'ALTA SOCIETA'... MI SPOSO!
VORRESTE ESSERE IL TESTIMONE SPERGIURO?
TU... SPOSATO?!
☆?!!!%▶◎!!
TI TERRO' VIA UN PO' DI TORTA... MARRANO!
CUSS BOY.
4

ADESSO FARÒ MEGLIO A RICHIAMARE LA MIA AMATA...
MI SENTI BENE, ZUCCHERINO?
...NON AVEVO SPICCIOLI, PICCOLA... E HO DOVUTO...
OH, CENTRALINO, DATEMI UNA POSSIBILITA', SONO INNAMORATO!
OH, SE NON ALTRO HA DETTO CHE LE PIACCIO ANCORA PRIMA DI RIAPPENDERE!
POOPSIE COLA
ADESSO NON MI RESTA CHE PROCURARMI DEI QUATTRINI PER LA MEDICINA DELLA ZIA MAY!
CAN!
FUORI DAI PIEDI, PICCOLI!
GURK!
ADESSO POTRÒ COMPERARE LA MEDICINA E SPOSARMI!
ALLA FINE...
CE L'HO FATTA!
HO PRESO DIECI CASSETTE DI BOTTIGLIE DI POOPSIE COLA!
UUAAH!
FINCHE'...
ECCO QUI, ZIETTA! UN FLACONE DI PASTICCHE MEDICATE. NON POTEVO PERMETTERMI DI PIU'!
VA BENE LO STESSO, CARO! SOLO PERCHE' TI HO DATO TUTTA LA MIA VITA, CIO' NON SIGNIFICA CHE DEVI PRENDERE IL MEGLIO PER ME!
COMUNQUE, PER RISPARMIARVI I SINONIZZI...
SALVE, GENTE! ECCOMI TORNATO AL BUON CAFFEIN BEAN!
E ASPETTATE DI SAPERE LA NOVITA' RIGUARDO BABY-RAGNO CHE SI SPOSA...
BAH! 6' MISTER IMPROPARLATA IN PERSONA!
SQUAGLIATELA, POOPER! PRIMA CHE TI RIDUCA IN DAPPA!
COME VANNO LE COSE A CASA DEGLI SCOCCIATORI PESTE?
E NON ASPETTARTI PAROLE GENTILI DA ME FINCHE' NON AVRAI PAGATO L'AFFITTO DELL'ANNO SCORSO!
MA IO HO DELLE GROSSE NOVITA'! BABY-RAGNO SI SPOSA!
E VUOLE CHE VOI TUTTI ANDIATE AL SUO MATRIMONIO!
CI SARANNO TUTTI! PERFINO STAN LEE!
MA...
CAFFEIN BEAN
BASTA! VIA... PRIMA CHE SCATENIAMO CONTRO TUTTI I CANI RANDAGI DEL QUARTIERE!
SIGH! E QUELLI ERANO I MIEI VECCHI AMICI!
MA CHE IMPORTA SE VENGONO O NO!
LA COSA IMPORTANTE E'...CHE CI SARA' LEI!
E... BASTANO DUE PER TESSERE LA RAGNATELA!
5

ED ORA, FINALMENTE E' ORA DI SPENZOLARSI...
EHI,? GLOBBY! CHE C'E'?
QUELLA VOCE... NON PUO' APPARTENERE CHE...
A BABY RAGNO!
BLAPSVILLE!
CHI TI HA CHIESTO DI INTROMETTERTI?
ME NE STAVO SOLO A GUARDARE I FANATICI QUATTRO ALLA TV.!
OHHH... LI PUOI GUARDARE QUANTO VUOI!
SENZA LA TELE?
TUTTO QUELLO CHE HAI DA FARE E' VENIRE AL MIO MATRIMONIO!
A MENO CHE PREFERISCI CADERE E ROMPERTI IL CAPOCCIONE!
ABGGHH! E IO CHE SONO SENZA LA MIA SCORA!
IMPROVVISAMENTE...
LIKE A SWOSH!
FERMO! VOGLIO LASCIARE IN EREDITA' LA ZIA MAY A QUALCUNO PRIMA DI MORIRE!
EHI, GIZZARD LE HA PROPRIO SUONATE A BABY-RAGNO!
E' QUEL CHE CREDI TU, GIZ. IO TI VOGLIO SEMPRE BENE...
SE VIENI A VEDERMI MENTRE LA SPOSO!
LA? LEI? CHI?
DIMMI UN PO' CHI E'?
LA RAGAZZA CHE DEVO SPOSARE!
OH, LEI! VUOI DIRE CHE MI VUOI VENIRE LA?
OH, MI SENTO RINGALLUZZIRE TUTTO!
NYAHHH!
NON DIMENTICATE VELO, GENTE! PERCHE' SE NON VI FATE VEDERE... DOVRO' FARE IL CATTIVO.
TA-RA TA-TA...
FORSE GLI REGALERO' UNA FATTORIA DI GIZZARD FORMATO GIOCATTOLO.
DOVE POSSO TROVARE UNA GIACCA DA SERA VERDE?
TRICKS AND TREATS

ALLA FINE...
SARÀ MEGLIO CHE S'AFFRETTI... LA FESTA DI OGNISANTI NON E' LONTANA!
CHI PAREBBE MEGLIO AD AFFRETTARSI?
LUI FAREBBE MEGLIO AD AFFRETTARSI!
LUI? CHI?
HONK
OH, NO, BASTA!
SALVE, AMICI!
OHHH, GUARDA TE CHE ARRIVA BABY-RAGNO!
DOOM'S DAY IS COMING!
VOGLIO FARVI CONOSCERE LA MIA PROMESSA!
MA DOV'E' LA RAGAZZA CHE SPOSA?
SALUTONI FAN

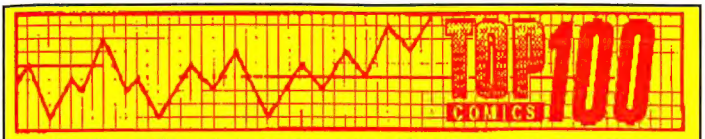
DOV'E' LEI?
CHI E' LEI?
PROBABILMENTE E' UNA TRAPPOLA!
ECCO CHE ARRIVA LA SPOSA!
DOV'E' LA SPOSA?
E' QUI... SUL PALMO DELLA MIA MANO!
NON L'ANELLO... LA SPOSA!
ECCO CHI INTENDO DIRE! FATEVI AVANTI CHE VI PRESENTO...

WISP!!
SALVE, RAGAZZI!
E ADESSO CHE AVETE CONOSCIUTO LA PERFETTA COMPAGNA PER BABY-RAGNO, SALTIAMO LA PARTE LACRIMOSA DELLA CERIMONIA E VEDIAMO QUALCHE ORA DOPO...

ZIA MAY!
HO UNA GROSSA NOVITA' PER TE?
C'E' QUALCOSA CHE DEVO MOSTRARTI!
VA BENE, RAGAZZO... MA PRIMA LASCIAMI FARE QUALCOSA! STA FERMISSIMO!!

PRESO!!
SWAT

QUELLE DANNATE MOSCHE CHE PROPAGANO I GERMI, LO SAI!
E ALLORA? QUALI ERANO LE GROSSE NOVITA' CHE AVEVI PER ME?
LASCIA PERDERE, ZIA... E PORTAMI UN ALKA SELTZER!
FINE



Classifica dei 100 comics-book più venduti negli Stati Uniti (gennaio-marzo 1991)

1 SPIDER MAN
2 X-MEN
3 BATMAN
4 BATMAN:LEGENDS OF THE DARK...
5 X-FACTOR
6 AMAZING SPIDER MAN
7 ALIENS VS. PREDATOR
8 NEW MUTANTS
9 GHOST RIDER
10 WOLVERINE
10 NEW MUTANTS
11 DETECTIVE COMICS
12 FANTASTIC FOUR
13 ALIENS: EARTH WAR
14 PUNISHER
15 PUNISHER WAR JOURNAL
16 CAPITAN AMERICA GOES TO WAR...
17 EXCALIBUR
18 ADVENTURES IN READING...
19 MOON KNIGHT
20 MARVEL COMICS PRESENTS
21 LOBO
22 WEB OF SPIDERMAN
23 MARVEL COMICS PRESENTS
24 SPECTACULAR SPIDER-MAN
25 WHAT IF
26 GREEN LANTERN
27 MARVEL COMICS PRESENTS
28 NAMOR THE SUB-MARINER
29 TERMINATOR
30 IRON MAN
31 HULK
32 AVENGERS
33 AVENGERS WEST COAST
34 CAPTAIN AMERICA
35 JUSTICE LEAGUE AMERICA
36 JUSTICE LEAGUE AUROPE
37 SILVER SURFER
38 NEW WARRIORS
39 DAREDEVIL
40 GUARDIANS OF THE GALAXY
41 JUSTICE LEAGUE QUARTERLY
42 NOMAD
43 PUNISHER: THE PRIZE
44 THOR
45 OFFICIAL HANDBOOK OF MARVEL
46 SUPERMAN
47 BOOKS OF MAGIC
48 WORLD WITHOUT END
49 ADVENTURES OF SUPERMAN
50 ACTION
51 DARK HORSE PRESENTS
52 HAWKWORLD
53 DEMON
54 ALPHA FLIGHT
55 GREEN ARROW
56 FOOLKILLER
57 GIVE ME LIBERTY
58 NEW TITANS
59 SANDMAN
60 TMNT ADVENTURES
61 LEGION OF SUPER-HEROES
62 X-MEN CLASSIC
63 LEGION OF SUPER-HEROES
64 DR. STRANGE
65 STAR TREK
66 ROBOCOP
67 STAR TREK NEXT GENERATION
68 QUASAR
69 SHADE THE CHANGING MAN
70 FLASH
71 MUMMY: RAMSES THE DAMNED
72 BLACK PANTHER;PANTHER'PREY
73 L.E.G.I.O.N. '90
74 KNIGHTS OF PENDRAGON
75 BATMAN 3-D ALBUM
76 WHO'S WHO
77 AVENGERS SPOTLIGHT
78 MARVEL SUPER-HEROES
79 ANIMAL MAN
80 LAST AMERICAN
81 SHE-HULK
82 MARVEL AGE
83 SHIELD
84 GROO
85 ZORRO
86 DOOM PATROL
87 FAFHRD & GREY MOUSER
88 TALES FROM THE CRYPT
89 HAWK & DOVE
90 GI JOE
91 VAULT OF HORROR
92 KING KONG
93 ELFQUEST:KINGS OF THE BROKEN
94 TWILIGHT
95 WONDER WOMAN
96 SUICIDE SQUAD
97 FORGOTTEN REALMS
98 ADVANCED DUNGEONS...
99 HELLBLAZER
100 SPELLJAMMER

L'altra dimensione del fumetto

ALESSANDRO TESAURO EDITORE

spaia - palermo - 1988